MENSILE - ANNO VI - N. 42

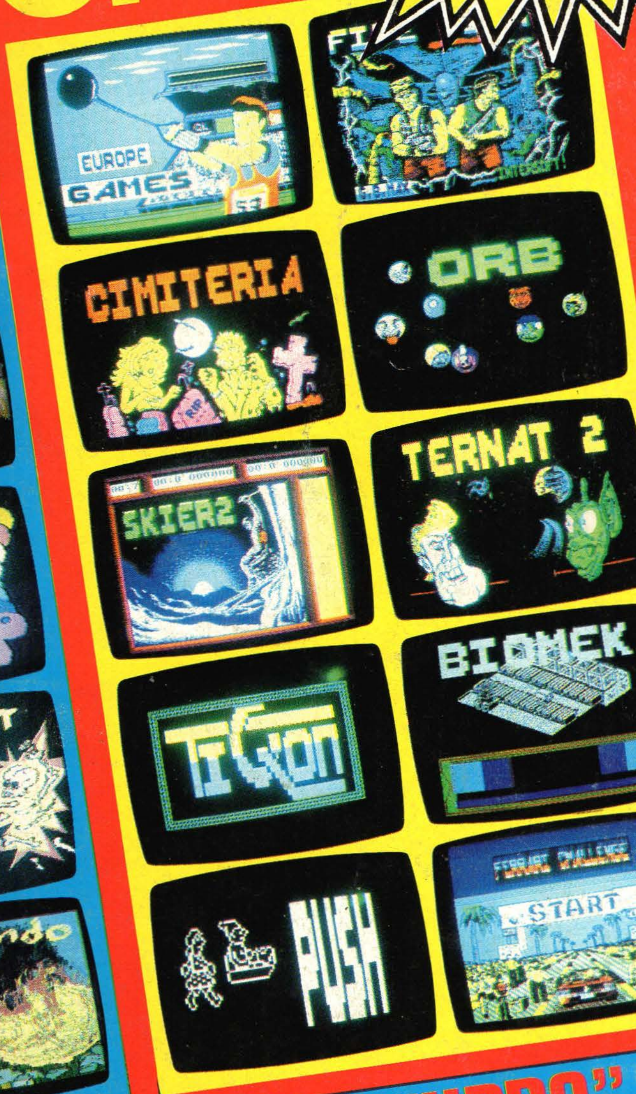
SPECIAL PROGRAM

CBM 64

SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI





FAST LOADING "BITURBO"

VIDEOGIOCHI O CAPOLAVORI?

Ce lo chiediamo spesso quando ci tocca di recensire i giochi sulla nostra rivista. Guardandoli con molta attenzione i migliori videogames sono quasi dei film con mille trucchi degni di Spielberg e del suo E.T. Ma sono anche le musiche spesso a dare quel tono inquietante che rende tutto il gioco più avvincente. Ne sono esempi significativi i vari Nebulus, Morpheus e Xor con il loro paesaggio spettrale e i segnali audio che sembrano giungere dalle profondità inesplorate della galassia. C'è da tremare...

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 — LATO A



SPECTRUM — LATO B

EXPLORER



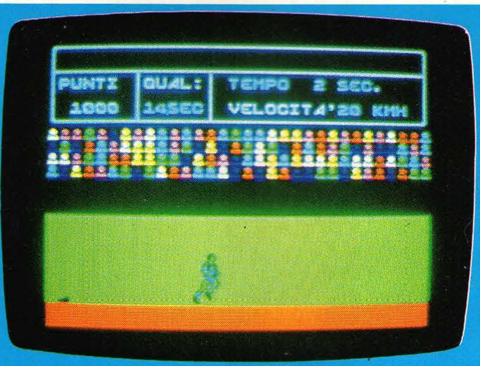
CBM 64

Una grossa cometa si dirige verso la Terra e l'unico in grado di arrestarla è il professor Brooker che al momento è irreperibile. Una squadra di agenti è stata incaricata di andare alla sua ricerca in una terra inesplorata dove si presume possa trovarsi Brooker. Raccogli tutti gli oggetti che incontri, perché possono esserti necessari per usare degli oggetti successivi o per costruire la macchina anti-cometa. Mano a mano che immagazzini gli oggetti vengono rappresentati in basso a destra e puoi farli scorrere per utilizzarli al momento opportuno, facendo attenzione perché alcuni hanno un campo d'azione limitato. Quando tutto ti sembra perduto, puoi ricorrere all'aiuto degli dei che ti verranno incontro con piccoli consigli. Osserva bene tutto ciò che incontri perché insidie e pericoli sono nascosti ovunque e devi portare a termine la tua impresa per aiutare il tuo pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio
P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
T	chiama dei
S	utilizza oggetti
1-2	catalogo
SPAZIO	salta
Q	fine gioco
F1	musica
F3	effetti

EUROPE GAMES



SPECTRUM

Questo gioco misura la tua vera, decisiva esperienza e capacità negli sports, sia di atletica che di nuoto.
Ti potrai cimentare nel 100 metri piani, ad ostacoli, salto in lungo, lancio del martello, lancio del giavellotto, e infine il nuoto.
Attenzione: consigliamo ai giocatori di coprirsi la fronte con una fascia contro il sudore prima di caricare il gioco.

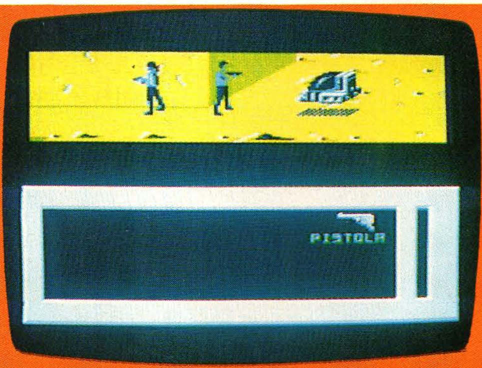
JOYSTICK KEMPSTON

CORSA	da destra a sinistra velocemente
SALTO	fuoco (fino ad angolatura desiderata)
LANCIO	fuoco (premuto fino a giusta angolazione)
NUOTO	fuoco per respirare

TASTIERA

TASTI da "B" a Spazio	forza e tasto fuoco

CYBORG



CBM 64

Della sua missione su Delos O IV il cyborg A497 sapeva solo che un disperato messaggio di aiuto relativo ad un attacco di bucanieri spaziali era stato lanciato un mese prima dai coloni della base. Ora giunto con il suo mezzo sul pianeta tutto appare stranamente calmo nella cittadina di Terra Uno, finché all'improvviso ecco sbucare dei loschi figuri che sapranno solo sparare all'impazzata.
Usando la sua abilità cyborg potrà ispezionare, difendersi, far domanda e procurarsi armi cercando di comprendere con un'accurata indagine che cosa possa essere accaduto su questo lontano pianeta. Dovrà anche sempre tener presente che per spostarsi di zona in zona potrà utilizzare le porte di teletrasporto sparse un po' ovunque.

FIVE FIGHT



SPECTRUM

Armato di fucile in un territorio di guerra, avanzi per conquistare tutti gli avanposti.
È chiaro che il nemico cercherà di fermarti ma tu, comunque, non dovrai demoralizzarti perché durante il percorso, troverai dei contenitori con delle nuove armi per poter così avanzare più facilmente.
Hai tre vite a disposizione per completare ogni sezione e passare quindi a quella successiva.
Ah! ricorda di non fermarti davanti a corsi d'acqua, ma attraversali perché sai anche nuotare.

TASTI

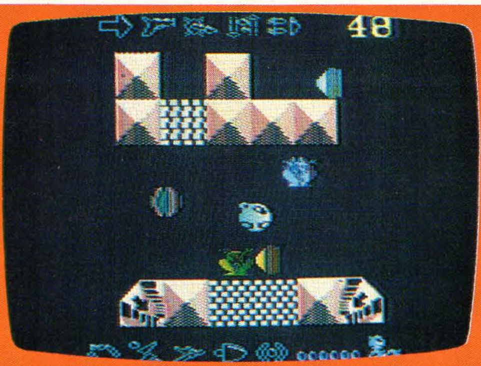
JOYSTICK PORTA 2

F1	riprende gioco
F3	elenco azioni

JOYSTICK KEMPSTON

S	su
X	giù
M	destra
N	sinistra
A	fuoco
SPAZIO	salta

SPHEROID



CBM 64

La mente umana è ancora incomprensibile e inesplorata per gran parte e quindi molte sono le teorie che possono essere proposte per chiarire delle strane situazioni o manifestazioni conscie o inconscie. In questo caso si ipotizza che la mente del povero Blutter sia invasa da una valanga di incubi, rappresentati da orribili facce e cose, rendendo il nostro amico incapace di intendere e di volere. L'unico modo per togliere Blutter da questa a dir poco imbarazzante situazione è quello di percorrere con una sfera radiante un labirinto ipotetico per giungere all'inizio dei suoi guai. Ma nel percorso la sfera verrà ostacolata dagli incubi stessi, cui non piace lasciare il caldo tepore per un oscuro addiaccio. Ma spara pure a destra e a sinistra e insisti nella tua avanzata.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pratica
1	musica
2	effetti sonori

CIMITERIA



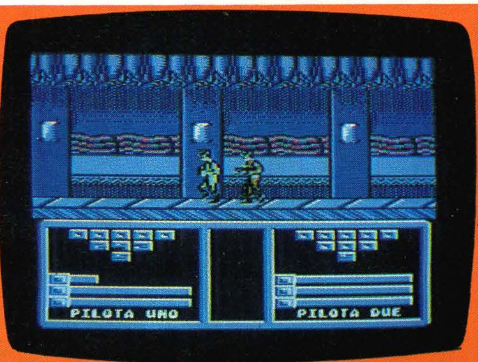
SPECTRUM

Il protagonista di questo gioco deve salvare la sua amata, rinchiusa nella casa maledetta, perché rapita dalle forze oscure del male.
Per raggiungere la casa dovrà affrontare quattro scenari da brivido e cioè; la foresta, il cinema, il ghetto ed il cimitero.
In tutti questi scenari si dovranno recuperare le croci fatate che permettono il passaggio allo scenario successivo; oltre a raccogliere le croci, dovrete nutrirvi mangiando funghi per recuperare le energie perse, fate attenzione a non mangiare funghi velenosi!
Non venite a contatto con nessuno degli esseri che si muovono senza meta, come se fossero guidati da forze malvagie, perché vi toglieranno energia.
Se riuscirete a raggiungere la casa maledetta, raccogliete tutte le croci e potrete così vedere libera la vostra amata. In seguito dovrete tornare alla vostra macchina per riuscire effettivamente a fuggire dalle forze del male.
Badata a non sprecare energia perché non sarà facile giungere sino alla casa maledetta e nemmeno il ritorno alla macchina non mancherà di farvi innervosire.

JOYSTICK KEMPSTON O CURSORI

da Q a I	sinistra
da Y a P	destra
da H a ENTER	salta

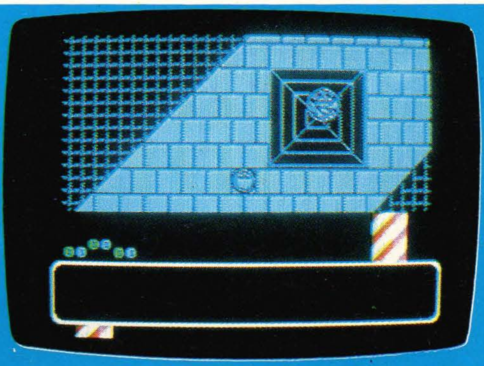
TANAKA



CBM 64

Dopo la cattura e l'estenuante interrogatorio da parte degli uomini della Spectra, in un raro momento di disattenzione l'eroico Tanaka è riuscito a fuggire dalla sua cella d'isolamento. Ma per uscire dal fabbricato nel quale era rinchiuso il nostro eroe dovrà districarsi nell'intricato dedalo di corridoi a lui sconosciuti. Non essendo riuscito a trovare una qualunque arma, egli sarà inoltre costretto a difendersi con le sole mani, mettendo a dura prova le lezioni di boxe impartitegli alla scuola delle spie. Ma non basteranno le numerosissime guardie armate a fermare Tanaka, il quale da buon campione di savatè possiede tutte le doti necessarie per dare filo da torcere ai suoi cacciatori. Restarà da vedere se tu sarai altrettanto bravo da guidarlo nella direzione opportuna.

ORB



SPECTRUM

Il pianeta ORB da secoli è dominato dai famosissimi "kilbal", che dettano legge senza che nessuno, o quasi, li contrasti.
In questo gioco tu impersoni un giovane eroe e hai deciso di combattere questi malvagi abitanti del pianeta e far così piazza pulita.
Impersonato da una palla, dovrai muoverti sotto la città percorrendo le malsane vie attraverso cunicoli, saliscendi, buche e altre cose pericolose per la tua vita.
Saltellando qua e là incontrerai trampolini, catapulte, piramidi, rampe, macchie d'olio, insomma alcune cose utili che ti serviranno per salvaguardare la tua incolumità.
Se sei veramente coraggioso e con quelle capacità che contraddistinguono un vero eroe sappi che sarai premiato alla fine del gioco.
COME? Scoprilo da solo e... Buona Fortuna!!!

TASTI

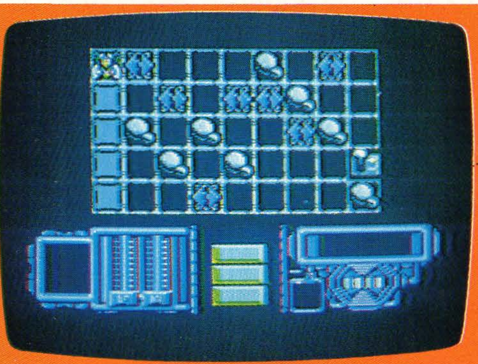
JOYSTICK PORTA 2

JOY	avanti/indietro nr. giocatori
JOY	destra/sinistra musica/effetti
RUN/STOP	pausa

JOYSTICK KEMPSTON

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
N	fuoco
ENTER	pausa
H	esci dal gioco

BEES



CBM 64

Solo Arthos, il famoso esploratore del ciberspazio avrebbe potuto riuscire nella difficile missione di neutralizzare sistematicamente i sistemi di protezione cibernetici della complessa organizzazione difensiva aliena. Raggiunta la consolle di controllo nemica egli dovrà connettersi in sequenza con i vari micro-chips della scacchiera fino a raggiungere il micro di controllo centrale. Ad ogni collegamento verrà proiettato nel microcosmo cibernetico di protezione, dove, difendendosi da miriadi di bit impazziti, dovrà, grazie all'ausilio dell'efficiente sistema radar, individuare e distruggere penetrandovi i blocchi di protezione. Se riuscirà in questa difficile sequenza potrà infine accedere al chip di memoria centrale. Ricorda che per spostarti nel microcosmo dovrai abilmente sfruttare le porte seriali e i materializzatori.

SKIER 2



SPECTRUM

Eccoci sulla pista di sci, e se anche non sei al livello di un campione come Tomba, devi cimentarti in ardue gare al fine di conquistare il titolo di campione.
Come nello sci reale ci vuole un po' di tempo per abituarsi ai comandi.
I tasti "DESTRA" e "SINISTRA", si riferiscono alla visuale degli spettatori, quindi quando scendi se premi il tasto di sinistra girerai a destra e viceversa.
Quando ti troverai al di fuori del raggio della cinepresa o, userai lo schermo del radar, oppure premarai "Q" per uscire dal gioco.
E adesso scendi più veloce che puoi e...
BUONA FORTUNA.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

I	istruzioni
R	ridefinire tasti/joystick
N	nome giocatore
I, 2	scelta numero giocatori

MULTI-SHIP



CBM 64

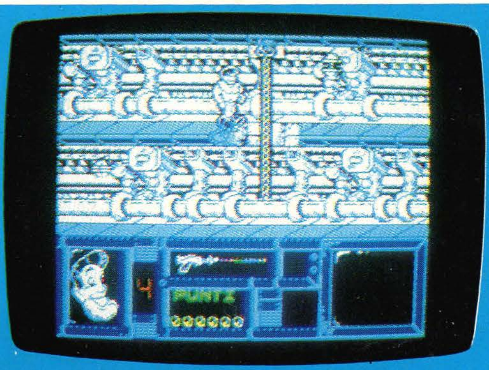
Dopo la misteriosa scomparsa dell'ennesimo convoglio di trasporto interstellare il servizio custodia della Confederazione Unita dei Pianeti ha deciso di svolgere un'accurata indagine inviando verso Tau-Ceti una superpotente multinave da combattimento a fuoco direzionale mobile, mascherandola abilmente da nave trasporto. E dopo 12 cicli di viaggio indisturbato ecco apparire improvvisamente i responsabili delle precedenti razzie. La flotta di navi tumulane abbordano il cargo ignare di quanto le aspetta. Spetterà a te sfruttare al meglio le infinite risorse belliche della grande ammiraglia e far pagare cara ai pirati la loro ingordigia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
U	fine pausa
FUOCO	inizio gioco

TERNAT 2



SPECTRUM

Ricordate "Ternat I°" il favoloso gioco d'avventura in cui il nostro amico Billy, pilota di una navetta spaziale atterrata sulla luna, doveva battersi contro alieni agguerriti? Allora, se ve lo ricordate bene, si parte per la seconda parte. È divisa in 4 livelli, ognuno contenente un'astronave. Ed è proprio l'astronave che Billy deve cercare di raggiungere, raccogliendo opportune informazioni dai 16 computers dislocati sulle quattro astronavi, impossessandosi del codice segreto che permette la guida dell'astronave e raccogliendo il carburante necessario. Anche qui Billy deve affrontare dei nemici che gli impediscono di raggiungere i cancelli di partenza: i "micro sounders", sentinelle sempre all'erta, i "gabarda robot", Killer d'acciaio, e gli abitanti della zona, immuni ai raggi laser e annientabili solo con un audace combattimento corpo a corpo. Solo quando sarà in partenza sull'astronave Billy potrà dirsi davvero in salvo, non prima.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	salto
P	destra
O	sinistra
A	basso
SPACE	fuoco

e anche:

Q + SPACE	calcio volante
A + SPACE	laser
P + SPACE	pugno
O + SPACE	schivare pugni - guardia

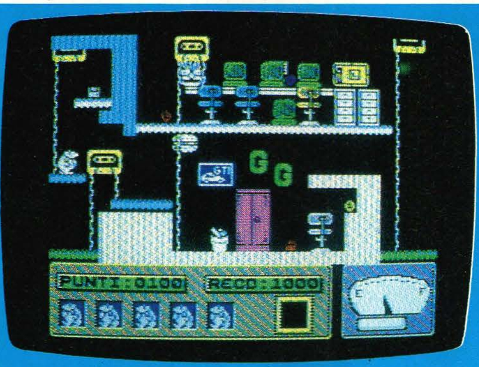
RAIDER



CBM 64

Una forza aliena è riuscita, dopo un'incessante lotta ad atterrare sul tuo pianeta e dopo essersi impadronita dei mezzi del potere ha soggiogato prima e annientato poi tutta la popolazione. Per riuscire a combatterla e sconfiggere gli alieni dovrai trovare gli 8 pezzi di "blue print" che assemblati opportunamente fra di loro formano il codice di distruzione della base di comando aliena. Per recuperare ciascun pezzo dovrai ispezionare le 8 sezioni della base aliena difendendoti dalla sorveglianza, se riuscirai in questa missione, potrai azionare il tuo computer che ti guiderà fino alla Terra, ma dovrai anche aver recuperato l'ultimo pezzo che servirà per dare energia alla tua navetta.

TIQON



SPECTRUM

In questo movimentato gioco devi sfuggire dalle grinfie del Proff. Shark che cercherà in ogni modo di farti cadere nei suoi tranelli.
Durante il gioco dovrai recuperare vari oggetti per ottenere il maggior numero di punti e, cosa importante, per rifornirti di energia.
Attento a non entrare nei luoghi sbagliati, strani armadi, vicoli, non sono altro che diaboliche trappole che ti assorbiranno l'energia a disposizione. Il tuo scopo è prendere i "floppy" che troverai sul tuo cammino, in modo da attivare il terminale centrale e sconfiggere il perfido Shark.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio
RUN/STOP	pausa
F1	fine

JOYSTICK SINCLAIR, KEMPSTON

SPAZIO	salta
Z	sinistra
X	destra
Q	alto
K	basso

C UNIT



CBM 64

Il dottor Spoke è un brillante scienziato che ha sviluppato e diffuso in tutto l'Universo l'uso dei robot per qualsiasi tipo di lavoro. Purtroppo però questi robot supersofisticati sono arrivati ad un livello tale di perfezione intellettiva da ribellarsi al loro ''padrone''. Si sono impadroniti del complesso in cui si trovano i laboratori nei quali vengono costruiti i droidi e dove successivamente viene loro applicato un congegno inibitore alla ribellione e hanno posizionato una bomba a tempo per distruggere tutto. Tu dovrai infiltrarti nel complesso e riuscire a raggiungere la bomba prima che scoppi, ma dovrai anche eludere la sorveglianza dei robot guardiani o eliminarli per non essere soppresso.
Raggiunta la bomba dovrai attivare il sistema di sicurezza per disinnescarla. Riuscirai a portare a termine la tua missione?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	energia illimitata
F3	energia limitata
FUOCO	inizio gioco

BIOMEX



SPECTRUM

L'aereo Interplanetario su cui si trovava Biomek, Billy per gli amici, è precipitato sulla vecchia città dove regna un silenzio molto strano. Il tuo compito è di guidare Billy alla ricerca della radio, volata fuori dall'aereo, accenderla e permettere ai soccorritori di localizzarlo per recuperarla.
La Città, però, è popolata da malvagi Droidi e ogni volta che Billy ne incontrerà uno, dovrà confrontarsi con esso e usare gli oggetti che avrà sotto mano, ad esempio per aprire una barriera di biglietti dovrà usare un biglietto che potrà prendere solo se avrà una moneta.
Sembra facile vero? Ma ricordate che le giornate su ALPHA 5 sono lunghe ed è facile vedere cosa fai, le notti lo sono altrettanto e dovrai trovare qualcosa che ti illumini.
Inoltre i Droidi sono facilitati perché vivono in quella città da migliaia di anni, ma potrai trovare parecchie cose utili ai tuoi scopi come dischi, bandierine, monete, biglietti etc.

JOYSTICK KEMPSTON, SINCLAIR, o cursori:

Z,C,B,M,CAPS	gira sinistra
X,V,N,SYM,SPAZIO	gira destra
DA "Q" a "P"	avanti
Da "A" a "enter"	lampada on/off
Da "I" a "∅"	fuoco

FUOCO PER INIZIARE

ALERT



CBM 64

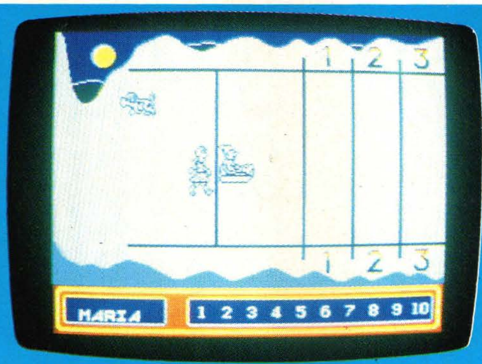
I roimex hanno da tempo attaccato e isolato il laboratorio di coltivazione genetica su Taurus, impedendo la normale produzione di cibo per tutta la confederazione. Molti sono stati gli agenti inviati in missione per debellare queste forze malvage e ingorde, ma purtroppo nessuno è riuscito a portarle a termine. Anche Smoker ha deciso di intraprendere questa difficile impresa e munito di un jet-pack, dopo essere atterrato sulla superficie dell'asteroide è partito alla caccia dell'invasore. Durante la sua prepotente avanzata fino alla nave madre, Smoker potrà raccogliere sul suo cammino dei pezzi di armi, lasciati dai suoi predecessori e che lo rendono più potente. Che la forza sia con lui.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PUSH



SPECTRUM

In questo gioco farete la conoscenza della famiglia più bizzarra che sia mai esistita, il personaggio che vi terrà compagnia sarà Tiddly, suo padre, sua moglie, e il fratello Ralph, e chiaramente non poteva mancare il loro cane ''Sniffer''.
La suddetta famiglia ha deciso di fare una gara e il loro cane ha deciso di vincerla in ogni modo.
Il vostro individuale livello di gioco ha una grande importanza in questo stupendo videogame, che si basa soprattutto sulla vostra rapidità dei movimenti e sulla vostra capacità intuitiva.
Bene è giunto il momento di impugnare il JOYSTICK e di augurarvi una pazza, pazza avventura con la famiglia WINKS.

JOYSTICK KEMPSTON

T,U,O,6	sinistra
Y,I,D,7	destra
Q,W,E,R,9	alto
A,S,D,F,8	basso
SPAZIO, CAPS	seleziona
da 2 a M e ∅	lancia
BREAK	nuovo gioco
H	pausa
ENTER	suono on/off
L	musica on/off
1 e BREAK	resettare

COMMANDO



CBM 64

Sembrava che la questione fosse ormai diventata solo parte dei nostri ricordi, ma ecco che all'improvviso una miriade di film ha riproposto le avventure di pattuglie di berretti verdi nella giungla e riviste specializzate danno informazioni di ogni genere di guerriglia. Per non essere da meno anche noi vi presentiamo questa avventura nella quale impersonerete una squadra di uomini nella boscaglia che devono aggirarsi alla ricerca dei loro nemici e delle postazioni di comando. Potrete di volta in volta utilizzare un differente uomo, tenendo presente che le ferite vengono annotate sullo schermo, così come le morti. Attenti ai molti trabocchetti preparati dai vostri avversari e sappiate che eliminato l'ultimo uomo della vostra squadra il gioco ricomincia.

FERRARI CHALLANGE



SPECTRUM

Sono proprio di questi ultimi tempi le notizie delle mirabili gesta dei partecipanti alla PARIGI DAKAR e tutti vorrebbero avere la possibilità di partecipare a questa avventurosa competizione. Non tutti però hanno la capacità, o la possibilità di parteciparvi quindi abbiamo pensato di farvi cosa gradita pubblicando questo gioco dove vi troverete alla guida di una superattrezzata auto in compagnia di un navigatore, con il quale affronterete diversi tipi di terreni e di ostacoli. Dovete porre la massima attenzione alla guida, usando abilmente le due marce a disposizione per superare le varie fasi della prova e giungere incolumi al traguardo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

Q	accellera
O	sinistra
M	cambio marcia
H	pausa
R	ricomincia

NEBUL

È meraviglioso e fantastico, è Nebulus! Ritornando a Spring, quegli allegri ragazzi di Hewson si unirono al programmatore John Phillips ed ecco che è nato il megagioco *Impossaball*. E questo portento è stato realizzato in collaborazione con Nebulus, il più astuto ed intrigante gioco di piattaforme per eoni.
Come Pogo, nome che gli si adatta perfettamente, anche voi salterete dappertutto. La vostra missione (non impossibile) è quella di distruggere otto torri che sono emerse misteriosamente dal mare. Voi assumerete l'aspetto di una tenera rana e sarete il più docile degli anfibi, mentre le palle di neve e l'ingegno saranno le vostre uniche armi con cui potrete difendervi.
Come il bell'amante di Rapunzel, tutto ciò che dovrete fare è salire sulla torre, per assicurarvi il successo. Voi dovete inoltre scegliere l'azione distruttiva per passare alla torre seguente.
Sfortunatamente nessuno ha l'intenzione di aiutarvi gettandovi dall'alto i suoi riccioli dorati. Al contrario dovete salire un'intricata serie di gradini a spirale costruita all'esterno della torre. Questo è il punto in cui entra in gioco l'eccezionale scrolling rotazionale e tridimensionale. Questo sconcertante programma vi permette di viaggiare intorno alle torri e di salire su di esse, entrando ed uscendo da varie porte per poi riapparire in differenti parti della torre, con una totale facilità senza avvicinarvi al bordo dello schermo. La torre invece si piega sul monitor come il filetto di una vite.
Man mano che progredite verso la cima della torre i rompicapi che dovrete risolvere se volete proseguire diventano sempre più diabolici. Essenziale è anche la velocità, dal momento che possedete solo tre vite ed il cronometro dello schermo precipita dal livello di 500 al frenetico ritmo di musica. L'attenzione che dovete prestare nel corso del gioco è anch'essa di vitale importanza, poiché non siete in grado di prevedere cosa accadrà nel seguente giro a spirale.
Se riuscite a distruggere gli ostacoli luminosi e le palle che rimbalzano da un luogo all'altro potrete aumentare il vostro punteggio (ogni 5000 punti si guadagna una vita), ma le sfere argentate possono essere stordite solo momentaneamente, mentre i cristalli sono immortali e dominano i seguaci di Pogo.
Nebulus ha pochi difetti se si escludono la mancanza di colore nei grafici e tutto quel continuo arrampicarsi verso la sommità della torre quando siete precipitati dalla cima, che può rendere il gioco noioso. Ma a parte questo, Nebulus è un'altra torre di forza di Hewson.

LUS

A) Voi iniziate solo con tre vite: Pogo non è fortunato come un gatto. Ma ne otterrete una ogni 5000 punti!

B) Non importa dove vi trovate quando il cronometro si azzera. Oh caro Pogo!

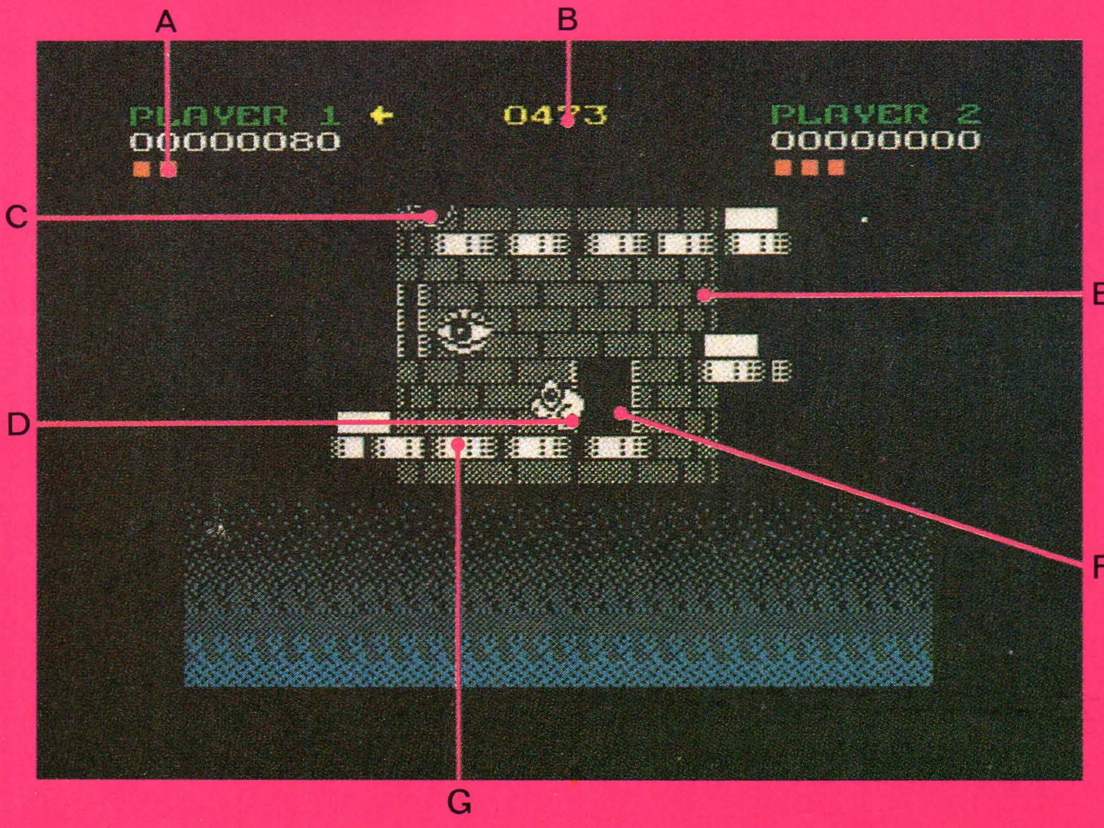
C) Ecco le grandi palle di Nebulus! Queste bianche rimbalzano e scoppiano, mentre quelle argentate possono essere stordite.

D) Pogo non sa saltare, camminare e colpire contemporaneamente. Ma possiede occhi vigili ed attenti.

E) La sensazione di arrampicarsi proviene dai grafici rotazionali e tridimensionali.

F) Entrate qui, voi che siete coraggiosi — e chissà dove si finirà!

G) Il sentiero può sembrare solido, ma talvolta vien meno.





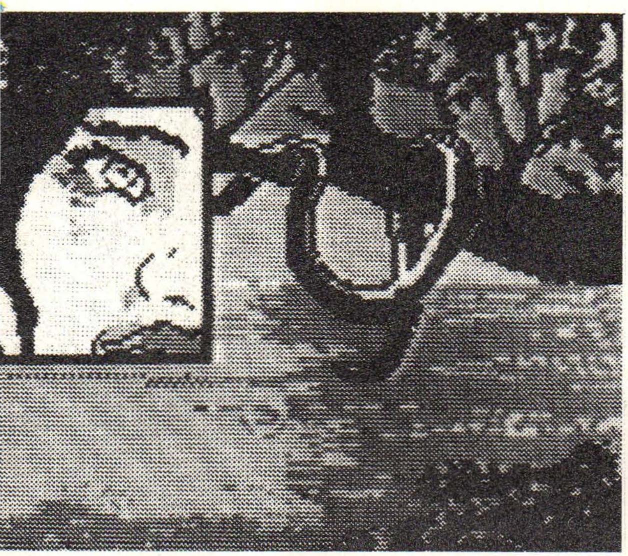
PASSEN
ON THE W

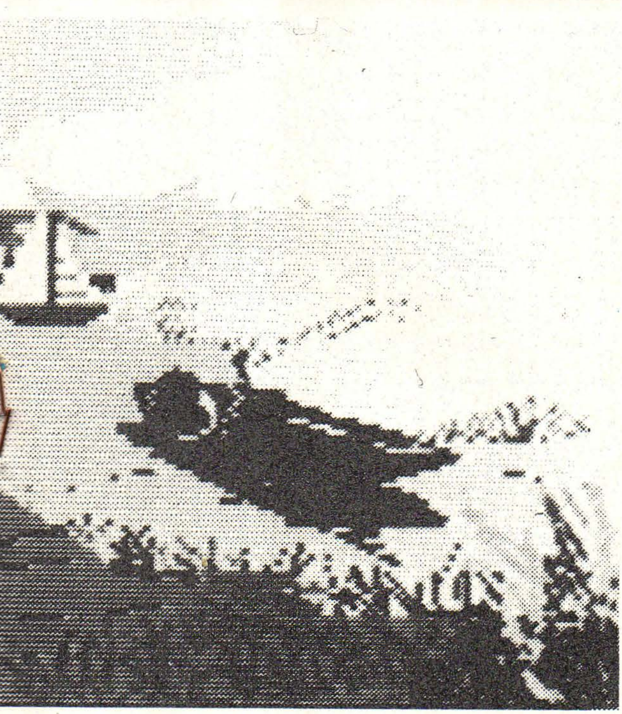




Ricordate quel gioco dell'anno scorso, *Passengers on the Wind*? Quel gioco che a detta della Infogrames, che lo pubblicava, prometteva in modo roboante "la rivoluzione del software, la rivoluzione del film di cui voi stessi siete i protagonisti"? Non solo, ma la cui "eccezionale grafica" garantiva anche "momenti vibranti di poesia e di meraviglia"?
Sì, la grafica effettivamente era eccezionale, ma il resto purtroppo no! Una meccanica di gioco tediosa, un intreccio indecifrabile pieno di personaggi anonimi e dei bizzarri dialoghi malamente tradotti dal francese idiomatico ne facevano l'equivalente informatico di una telenovela sottotitolata. La sola cosa che ha impedito a questo gioco di scomparire ingloriosamente è stato un breve momento di notorietà legato a certe sue immagini blandamente pornografiche. E così, gli indomiti francesi hanno pensato bene di dargli un seguito, brillantemente intitolato *Passengers on the Wind 2*. Come la prima parte, anche la seconda è tratta dal "capolavoro" a fumetti di François Bourgeon, cioè la torrenziale vicenda i Isabeau, un'aristocratica del Diciottesimo secolo che cerca di riguadagnare il titolo e le ricchezze perdute.
L'organizzazione dello schermo e la meccanica di gioco restano le stesse: un grande schermo grafico mostra l'ambientazione di ogni episodio, e nei momenti d'azione su di esso appaiono in sovrimpressione delle strisce a fumetti. Sotto si trovano la finestra dei ritrat-

IGERS
WIND 2

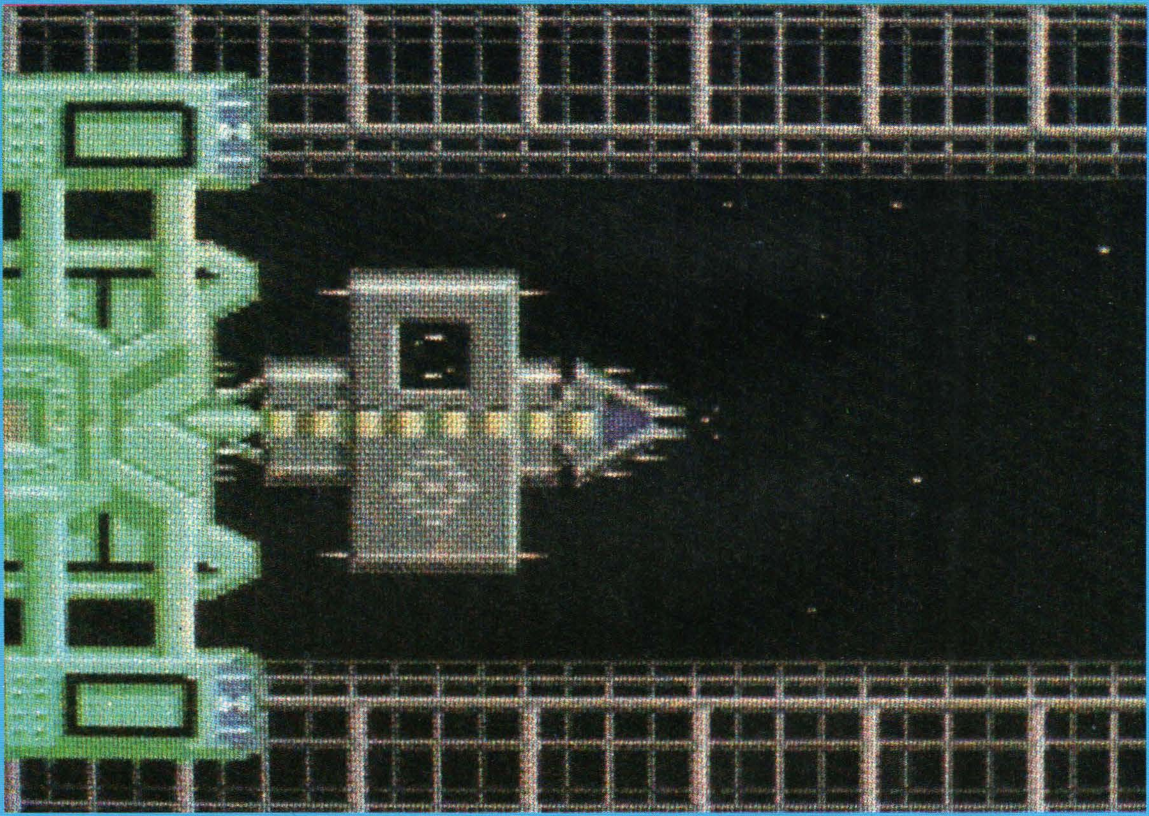




ti (per scegliere i personaggi che volete controllare) e la finestra testuale che contiene i loro pensieri e i loro dialoghi. La scelta delle icone avviene tramite joystick o cursore (controllato dalla tastiera), ed è spesso inutilmente laboriosa, specie all'inizio di ogni episodio, quando bisogna cercare per tutto il paesaggio quel singolo pixel che serve a dare inizio all'azione.
Sei dei sette episodi si svolgono nelle colonie di schiavi dell'Africa Occidentale, e la vicenda — meno rindonante della precedente — vede la nostra eroina alle prese con tornei di tiro con l'arco, sanguinose cerimonie voodoo e savane infestate di leoni. Tutto ciò non le impedisce di prodursi in "brillanti" battute e anche in alcune considerazioni filosofiche sulla schiavitù. Per buona misura ci sono anche dei duelli, dei rapimenti di neonati e delle pomiciate piuttosto animate.
Per giungere al termine della storia dovete far sì che tutti i personaggi parlino e agiscano nella sequenza corretta dicendo e facendo le cose giuste, ma dato che non vi è fornito alcun aiuto, le scelte sono spesso arbitrarie. Chi deve abbattere il leone, Aiuan o Isa? Hoel può tornare in Francia o no? È meglio che Isa vada a dormire o che faccia il bagno nuda nel fiume?
Tanto per rendere le cose del tutto impossibili, alcuni elementi attivi sono dissimulati nelle immagini. Per esempio, nel secondo episodio bisogna far passare il cursore sul collo del vecchio marinaio, ma perché a uno dovrebbe mai saltare in testa di fare una cosa simile? In ogni caso, se non lo fate Jasmin seduce Alihosi, Isa non partecipa alla cerimonia del quarto episodio e Hoel tira le cuoia nel quinto.
La confusione è accentuata dal fatto che alla fine di ogni episodio appare una specie di santone che pone delle domande tipo questionario, domande che teoricamente dovrebbero aiutarvi. Per esempio: "In questa storia, quale uccello è il simbolo dell'onore"? Replica Isa: "Suppongo cha anche in Asia si trovino delle faraone". Incredibile!
Diamo atto alla Infogrames di avere aperto nuovi orizzonti al software, ma si tratta di un esperimento fallito, per quanto interessante, un fumettone confuso e assai poco divertente. Impossibile capire chi possa acquistare questo gioco: i possessori del primo *Passengers on the Wind* ovviamente se ne guarderanno bene, e tutti gli altri non ci capiranno un tubo.

Cristina Barigazzi

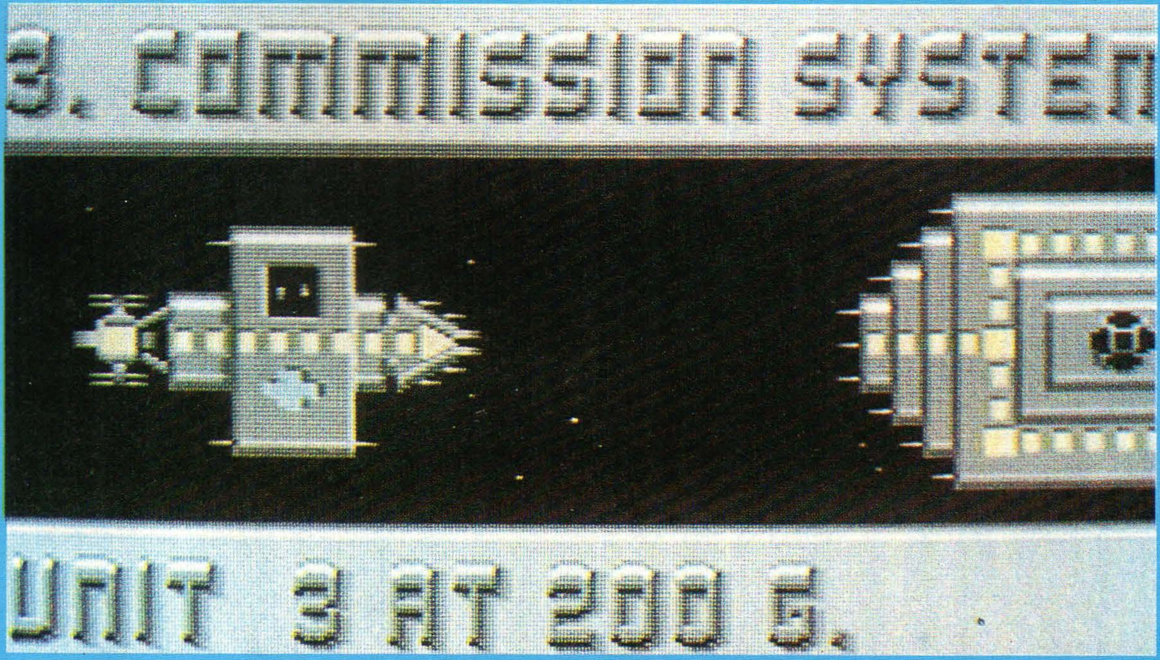
Morpheus



Andrew Braybrook si è guadagnato la fama di miglior programmataore di video games. Sin da quando i due maggiori programmi, *Paradroid* e *Uridium*, furono messi in vendita, i fans di Braybrook hanno atteso impazienti un suo nuovo prodotto che fosse della portata degli altri due. L'attesa è terminata, poiché è uscita la sua nuova proposta che porta il nome di *Morpheus*. L'obiettivo è assai semplice: si tratta di entrare in un universo, attaccare e distruggere le orbite ed individuare il nucleo.
Voi iniziate con una normale navicella, dotata di un corto laser. Siete in grado di costruire ed ampliare la vostra navicella comprando ed ottenendo armi e sistemi supplementari. I punti ottenuti sono trasformati in monete, che vi permettono di comperare altre cose di cui avete bisogno.
In tutto ci sono cinquanta livelli: il misterioso Morfeo si trova nell'ultimo. Il display dello schermo è diviso in due parti. Sull'estrema sinistra del display superiore vi sono i punti del primo giocatore e di fronte quelli del secondo giocatore. Un display radar è collocato al centro dello schermo e mostra il nucleo e le orbite che sono sparse nell'universo. Il display inferiore mostra l'area di gioco. In ciascun livello potete distruggere le orbite che sono difese

da particelle di Morfeo.
Le particelle sfuggono dall'orbita quando questa è attaccata. Se voi le colpite ottenete un maggior numero di punti validi. Subito dopo che l'orbita è stata distrutta, essa diventa un neutrone nano, ed il display radar diventa rosso. Non appena l'orbita è stata distrutta, dovete occuparvi nuovamente del nucleo al centro dell'universo e distruggere alcuni dei simboli di Morfeo, che sono emessi dal nucleo in rovina. I punti ottenuti dalla distruzione di questi ultimi sono privi di valore. Una volta che il nucleo si è completamente disintegrato, la vostra navicella è trasportata nuovamente alla banchina.
Man mano che proseguite nei vari livelli la quantità di orbite che devono essere distrutte aumenta ed inoltre le particelle diventano sempre più aggressive e sempre meno sensibili alle vostre vecchie armi.
Quando ritornate alla banchina i punti che avevate ottenuto sono trasformati in monete. Se voi siete stati sufficientemente fortunati da aver guadagnato una considerevole quantità di punti, voi potete arricchire la vostra navicella di un vasto assortimento di sistemi ed armi, in modo da aumentare le vostre capacità.
Ogni livello ha un menù, all'interno del quale vi è una serie di alternative, che comprendono sistemi di bordo, scafi di sostituzione ed ulteriori armi. È essenziale che voi correpdiate la vostra nave di parecchie aggiunte, quante potete e prima che potete. È essenziale anche una corretta scelta delle aggiunte. Il modo migliore per avere successo è di colpire tutto ciò in cui vi imbattete, in modo da ottenere il maggior numero possibile di punti. Quando farete ritorno alla banchina sarete così ricchi da permettervi tutto ciò che desiderate.
A dire il vero rimasi un po' deluso di Morfeo: il gioco è molto originale, ma anche molto laborioso. Probabilmente gli aspetti migliori sono la musica e gli effetti sonori. A questo proposito Steve Turner ha fatto un buon lavoro: la musica ha un buon ritmo e gli effetti sonori eguagliano quelli di *Uridium* e di *Alleykat*. *Morfeo* è più di un gioco di strategia, non il solito gioco di spari, al quale era associato il nome di Andrew. I grafici sono della solita qualità. Il gioco è un po' macchinoso, ma dopo una notevole pratica, giocabile.
Se qualcuno di voi possiede una mente strategica, questo è il gioco che fa per lui. Se invece siete dei seguaci di Braybrook e speravate di avere uno dei suoi soliti giochi allora *Morfeo* non risponde alle vostre aspettative. *Morfeo* è valido, solo il tipo di gioco e la mancanza di balzi all'indietro ne diminuiscono il valore.

V. tr.

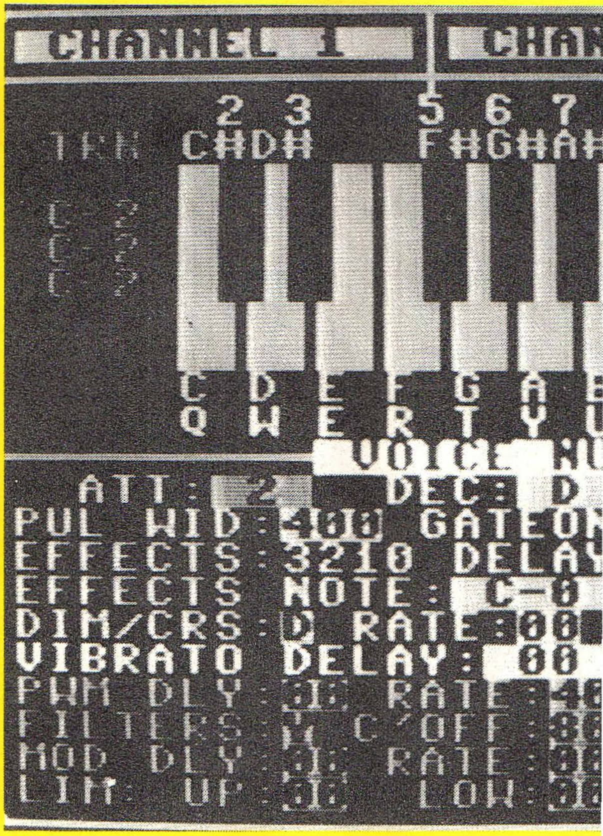


SUONI E MUSICA

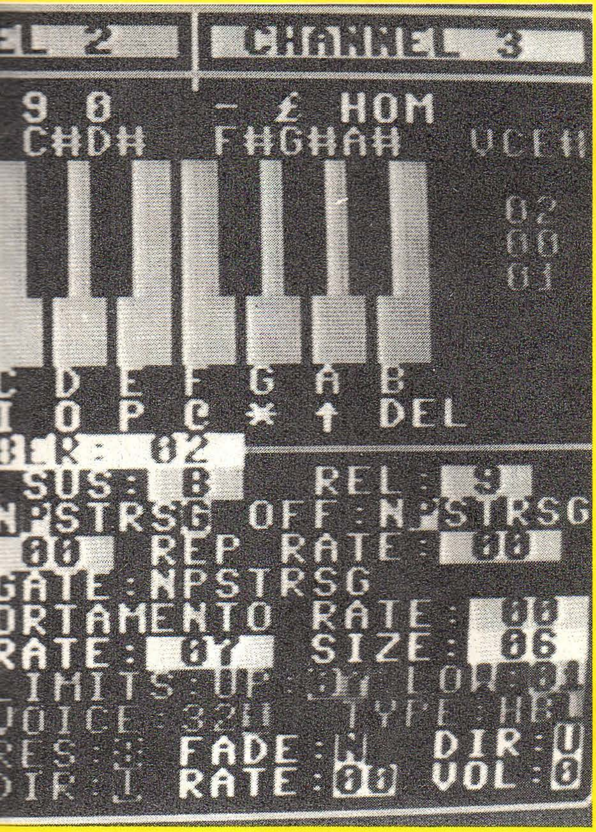
Due nuovi packages della Firebird ti propongono un editor musicale ed una macchina a percussioni per un alto gradimento. È forse troppo bello per essere vero? È forse quel che ci vuole per essere i prossimi Pet Shop Boys?

UBIK'S MUSIC

La prima cosa da dire è che dalla foto riprodotta sulla cassetta Ubik è proprio un tipo aristocratico. Naturalmente se non ti capita di pensare che somigliare a Michael Fox con i capelli lunghi sulle spalle, una fascia in testa, i buchi sulle ginocchia dei jeans, un panciotto di jeans e polsini di pelle con le borchie è un modo proprio un po' freddo di vestirsi.
In ogni caso lo stile di Ubik, o almeno la sua mancanza di stile, non hanno molto a che fare con Ubik's Music, che è un package sintetizzatore complesso ma economico. Prima di vedere le sue possibilità vorrei lamentarmi molto delle istruzioni. Come ho detto si tratta di un programma complesso e ti aspetteresti di sapere per lungo e per largo come tirar fuori una nota da questo tipo di spiegazioni. Allora, apprezzo che Firebird abbia cercato di mantenere il prezzo basso e così via, ma non mi va proprio che abbia cercato di mettere le istruzioni in 30 pagine. Stai certo che se lo compri hai bisogno di una lente di ingrandimento.
Da quel che sono riuscito a capire, il programma è un editor che ti permette di creare e mettere in sequenza una musica utilizzando tre canali del chip Sid. I comandi vengono impostati attraverso un testo di editor diviso in tre colonne, una per ogni canale.
Puoi creare delle sequenze impostando delle



note che devono essere suonate in ordine e c'è anche la possibilità di utilizzare molti comandi supplementari. *Voice* per esempio, seleziona la definizione della voce da utilizzare per le note seguenti. *Tempo* cambia la velocità del playback. *Slide and Drum* puoi forse indovinarlo da solo. Così un compositore volenteroso può creare un intero pezzo messo insieme con sequenze scritte ognuna in questo modo. Oltre all'editor c'è un'altra parte più grande di programma che è la sezione suono/edizione di voci dal vivo. In questo caso lo schermo è diviso in due parti dove la metà superiore è una tastiera mentre quella inferiore visualizza tutto: voce, forma dell'onda, filtro e altri parametri del chip Sid che influenzano il modo in cui le note verranno suonate.
La tentazione è di fare quello che è ovvio e da-



re un buon colpo alla tastiera, ma sebbene sia un bel divertimento, sottoutilizza di molto le potenzialità del programma. Da questa sezione è anche possibile suonare in playback una musica creata nell'editor su uno qualsiasi dei canali o su tutti e tre. È così possibile, per esempio, suonare i bassi con il canale 3 ed accompagnarli dalla tastiera sui canali 1 e 2.
Tutti i parametri della metà inferiore dello schermo possono essere cambiati per variare il suono mentre sta suonando — particolare molto utile per fare esperimenti, ma è importante che tu sappia cosa stai facendo.
Ubik's Music ha tutte le operazioni su file che ti aspetteresti da un programma più caro. Puoi caricare la musica e salvarla, fare un direttorio se stai usando un disco e addirittura utilizzare i comandi Dos dall'interno del programma. Puoi anche compilare delle composizioni complete da utilizzare in Basic o su programmi in linguaggio macchina.

È proprio un editor di suono e musica molto vasto e non c'è dubbio che acquistandolo spendi bene il tuo denaro. Ti avviso in ogni caso che se vuoi soltanto pasticciare sulla tastiera e ridere un po' ottenendo effetti speciali, non ti conviene acquistare questo package ma prendine piuttosto uno che sia più semplice da capire. Questo non è sicuramente un programma facile per l'utente. Sembra quasi che l'autore abbia voluto trasformare in un programma commerciabile qualcosa che aveva scritto per suo uso personale. Per poter ottenere il massimo dal programma devi avere almeno una conoscenza rudimentale del modo di lavorare di uno chip SID.

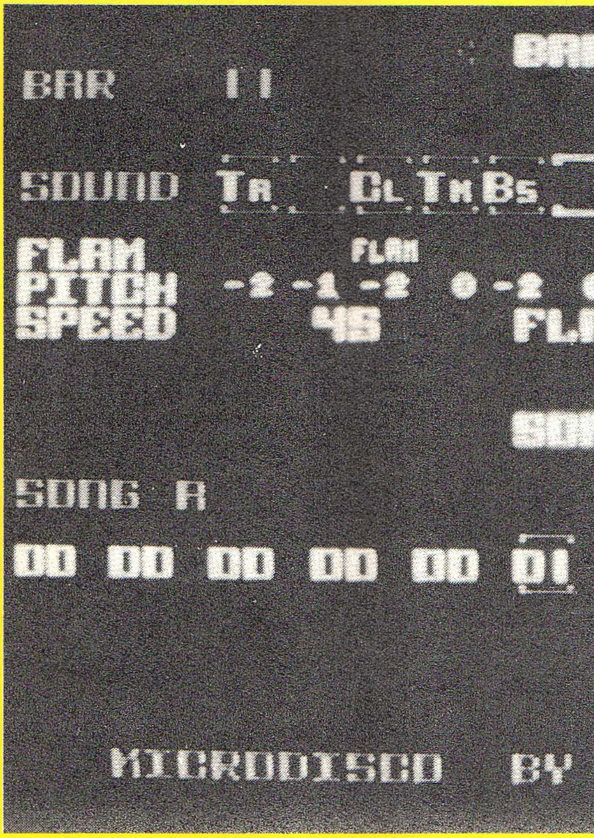
MICRORYTHM

Quando Microrythm, all'inizio di quest'anno divenne famoso, fu acclamato come il più economico kit di percussioni della storia dell'universo. Un insieme di suoni di percussioni diverse non era certo qualcosa su cui scherzare. Sorprendentemente Firebird ha quadruplicato il programma ma ha conservato il prezzo. Chiamato adesso Microrythm, il nuovo programma non ha un set di suoni ma ne ha quattro. Registrato su tutti e due i lati della cassetta, puoi scegliere fra *Microlatin*, *Microdisco*, *Microvocal* e *Microtune*.

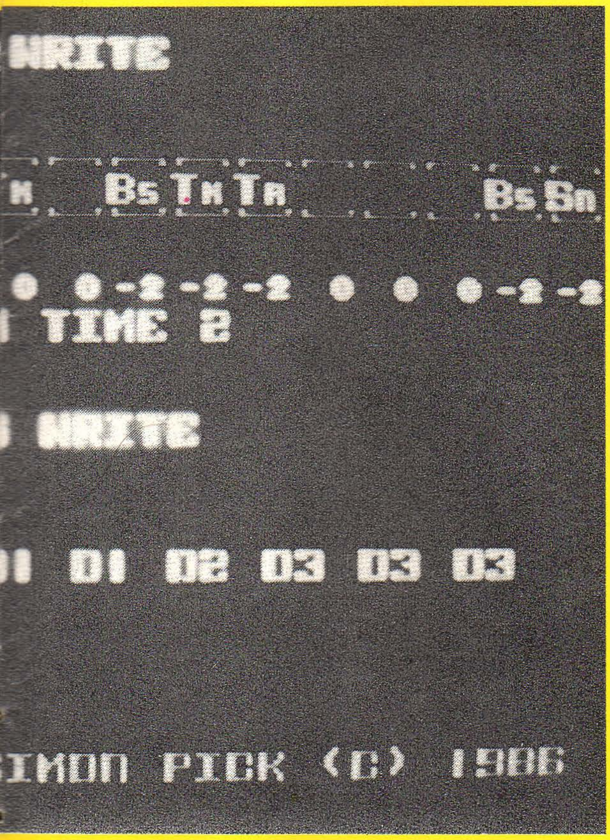
I primi due set sono forse quelli che assomigliano di più al set originale di suoni di percussioni del Microrythm e includono basso, snare, battiti di mani, scoppi e tutto il resto. Microtune contiene qualche suono melodico oltre alla base di percussione. Ma se vuoi trovare qualcosa veramente fuori dalla norma devi ascoltare microvocal e poi mi crederai. Questa sezione ti fornisce tutta una selezione di suoni di voci mischiate con una varietà tale che è proprio difficile pensare che sono appartenute a degli esseri umani. Sono magiche, addirittura innaturali.

Tutti e quattro i set di suoni vengono caricati come singolo programma ed ognuno comincia con alcuni esempi di registrazioni di suoni presumibilmente composti dall'autore del programma, Simon Pick. Puoi suonare queste registrazioni per intero, sceglierne dei pezzi e incorporarli nelle tue composizioni, prendere quel che c'è e modificarlo, o cominciare ex novo una tua musica.

Come il programma precedente, Microrythm ha tre modi operativi: song write, bar write e real time mode. L'ultimo di questi modi ti permette di battere dovunque sulla tastiera e provare così tutti i suoni disponibili. Poiché i suoni registrati consumano una gran quantità di

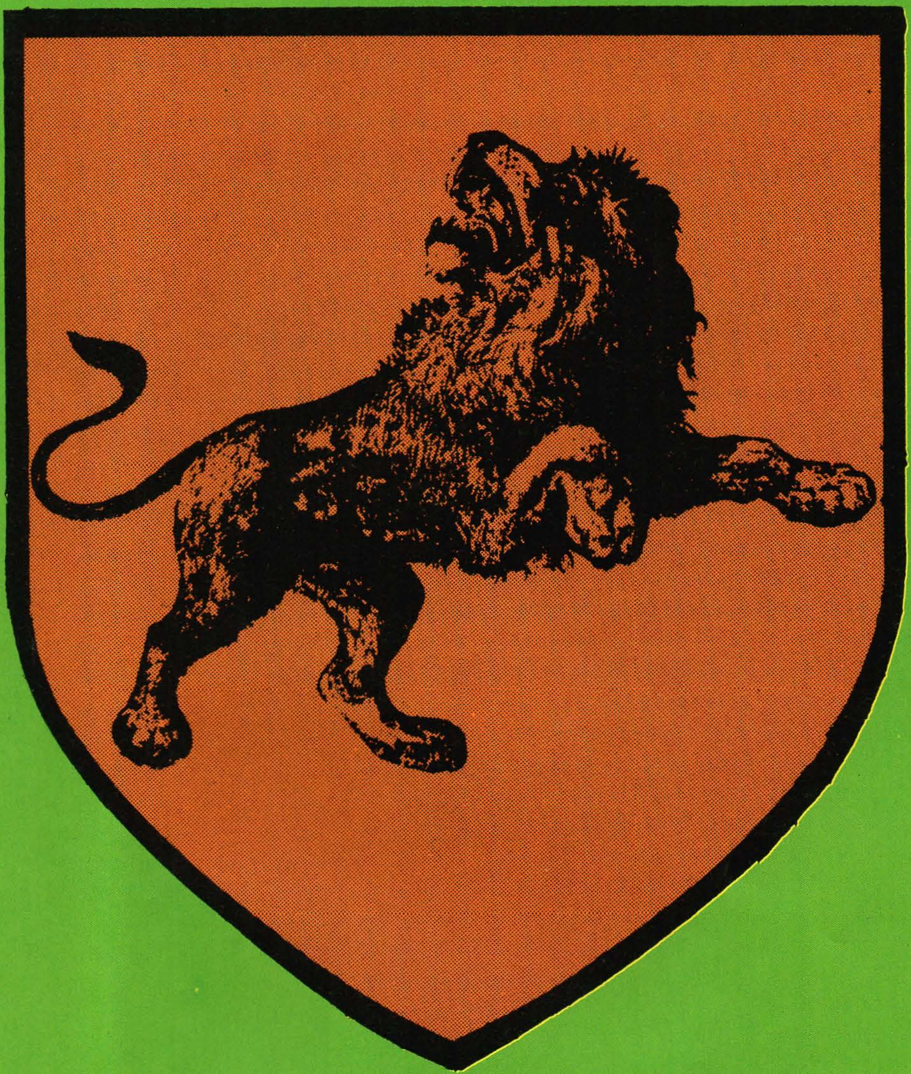


memoria, ci sono poche variazioni e a seconda della sezione che carichi avrai da 12 a 20 suoni diversi fra cui scegliere. Il set di gran lunga più interessante è microvocal — esempi di voci umane modificate. Quando ti sei stufato di giochicchiare con le tastiere puoi passare a qualcosa di più ambizioso. Nel modo *bar write* ogni singolo suono può essere associato ad altri e puoi così comporre delle battute di musica. Puoi anche inserire nelle battute delle note con tonalità diverse con degli spazi per marcare le pause. Una volta che hai completato la tua battuta puoi provare ad ascoltarla per vedere come suona e puoi aggiungere, togliere o variare le note della battuta mentre viene suonata (i tuoi tempi devono essere piuttosto duri). Oltre ad avere la possibilità di variare il tono delle note puoi anche introdurre il *flam* che raddoppia il suono di una nota inframezzandolo con un breve intervallo che può essere alterato con alcuni effetti mostruosi.



Dopo aver composto tutte le battute che ti servono puoi metterle insieme utilizzando il modo *song write*. Ogni battuta è numerata e si tratta solo di battere il numero di ogni battuta nella sequenza che vuoi. È tutto quel che c'è da fare. È un programma semplice da utilizzare ma molto divertente. E se lo fai suonare passando per un hi-fi (attraverso il din socket audio-video che c'è dietro al 64) non solo suonerà dieci volte meglio, ma potrai tenere un volume cento volte più alto assicurandoti così il massimo divertimento dei tuoi vicini.
Se Microrythm era un miglioramento delle battute, questa nuova versione è un'assoluta rivelazione. Assicuratene una copia.

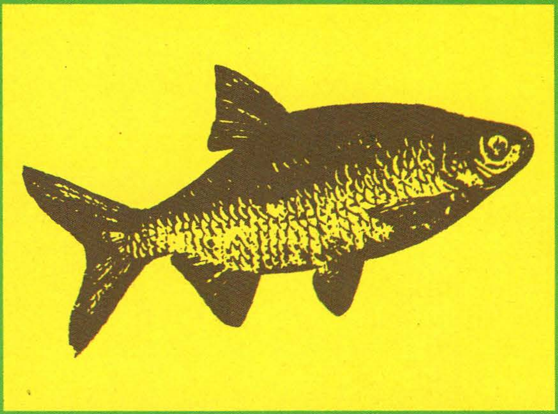
Cristina Barigazzi



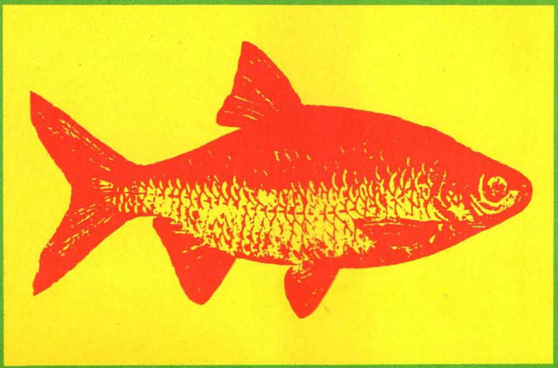
XOR

Se qualcuno di voi non conosce queste cose, *Xor* è l'istruzione del codice di un apparecchio che manipola i dati. Se pensate che sia noioso, dovete concordare perciò che questo gioco ha giustamente una sua fama. *Xor* è una specie di intreccio tra il gioco *Boulderdash*, che ha già tre anni e che coinvolge rocce cadenti, ed un gioco preistorico, chiamato *Mazogs*. In altre parole è un gioco di labirinti con la presenza di oggetti che cadono sulla vostra testa. In passato *Boulderdash* e *Mazogs* erano molto validi, ma le cose sono cambiate da allora, non è vero?

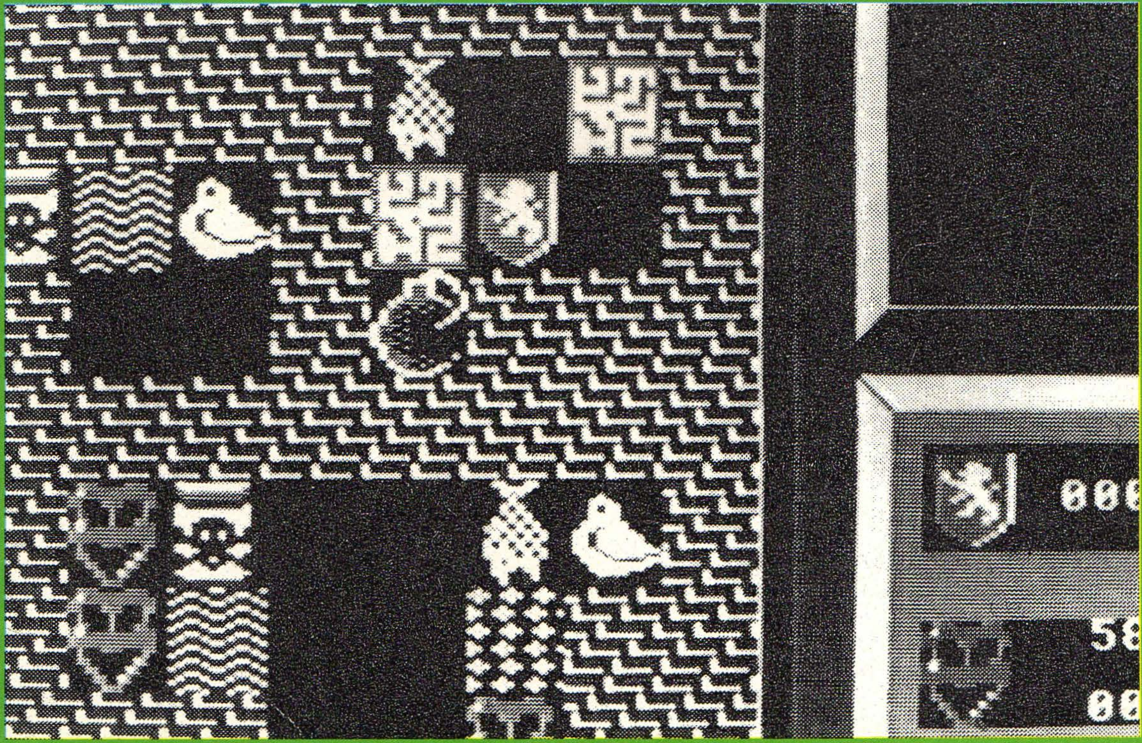
In questo gioco vi sono quindici labirinti, che

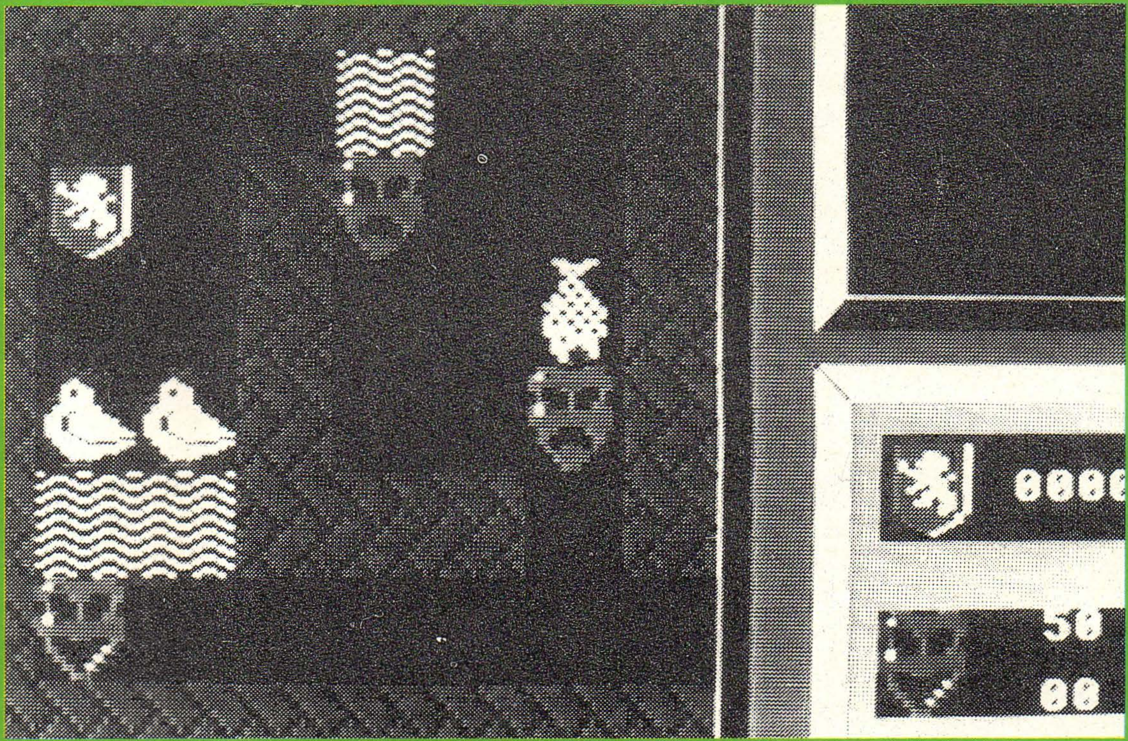


sebbene abbiano disposizioni e disegni simili, tuttavia possiedono proprietà diverse. Tutti e quindici i labirinti sono collocati in un menù e voi potete iniziare con quello che volete. Io vi consiglio di incominciare con il primo e di proseguire in ordine crescente, in quanto diventano progressivamente più difficili. Al termine di ogni labirinto viene distribuita una lettera. Quando avete raccolto tutte le lettere, venite in possesso di un indizio sulla vera natura di Xor. Poi sieti inviati a Logotron per ritirare il certificato ed il distintivo che vi dichiara membri dell'ordine di Xor.
Il primo labirinto è denominato punti ed onde e potrebbe avere qualcosa a che fare con i due diversi tipi di campo di forza che sbarrano alcuni dei percorsi.
Voi controllate due scudi, uno che raffigura un leone, l'altro uno scaglione. Si esercita il controllo da uno all'altro premendo il pulsante. In questo primo labirinto vi sono 47 maschere e voi dovete raccoglierle tutte mediante uno specifico numero di mosse, prima di lasciare il livello passando attraverso una porta e prima di raccogliere il codice.

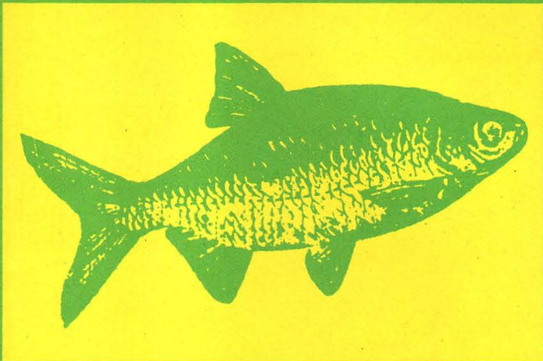


Questo è tutto. Stranamente non vi sono spettri che vi danno la caccia, né trappole meschine, né chiavi da trovare. Tutto ciò che si trova tra voi e la maschera sono questi campi di for-





za. Si può passare fra i campi a puntini orizzontalmente, mentre per quanto riguarda i campi a onde, queste ultime spariscono se vi muovete verticalmente attraverso di esse. L'unico problema insorge se dovete muovervi dall'alto al basso attraverso un campo di forza a puntini, o lateralmente in un campo a onde, nel qual caso dovrete trovare un altro percorso.



La mappa vi aiuterà a trovare il vostro percorso, ma per possederla tutta intera, dovrete raccoglierne quattro segmenti che sono disseminati in diverse parti del labirinto. Sfortunatamente non vi è alcuna cartina che vi mostra la collocazione dei segmenti.

I restanti quattordici labirinti sono basati sul primo, ma con l'introduzione di altre caratteristiche a complicare le faccende. La prima di queste è il pesce: i pesci sono per *Xor* ciò che le rocce rappresentano per *Boulderdash*. Essi sono appollaiati sulla sommità delle mura dei labirinti e se voi cadete su di essi, loro cadono bloccando la vostra uscita. In seguito i pesci possono essere usati per fare esplodere le bombe e tracciare nuovi sentieri, ma dovete stare attenti a non saltare all'aria insieme a loro. Una variazione sul tema sono i polli caricati a molle che sfrecciano a destra e a sinistra, quando un ostacolo è rimosso dal loro cammino.

Nei seguenti labirinti le cose si complicano. Ottenere il risultato finale che consiste nel rimuovere una maschera collocata tra una tonnellata di pesci ed una dozzina o più di polli, è un'impresa che richiede tempo ed il test "prova e vedi" inevitabilmente termina disastrosamente.

Xor può essere incluso nella categoria di strategia/tattica ed è un gioco per coloro a cui piace pensare mezz'ora prima di fare una mossa. I grafici sono mediocri e l'unico suono è il terribile e ripetitivo rumore di una goccia che cade, che era patetico anche cinque anni fa.

Guido Cerone



QUESTO MESE IN EDICOLA
IL NUOVO NUMERO DI
CBM 64
HIT PARADE
30
GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

- Scambio giochi per C64 qualunque genere, possibilmente con persone di Brescia, giochi su cassetta.
Mario Carletti - Via Rotonda Montiglio 4 - Brescia - Tel. 300019.
- Vendo: Summer Games 1, 2, Buggy Boy, Out Run, Pallanuoti, Barbarian, Bubble Boble, Breaking, International Karate + Boxe, Pole Position, Winter Games, Calcio, Rambo, Commando per CBM 64 su cassette a L. 1500 cad.
Rimicci Cristiano - Via Tosco Romagnola 79 - Pontedera (Pisa) - Tel. 0587/54271.
- Vendo fantastici giochi per ZX Spectrum a prezzi stracciati. Sono tutti originali e bellissimi. Telefonare per la lista.
Francesco Faita - Via F.lli Rosselli 59 - La Spezia - Tel. 0187/20227.
- Vendo magnifici programmi per C64 come: Out Run, Buggy Boy, Tunder C., Gryzor, Combat School, Rygar, Cap. America, e tutte le ultime novità, tutti i programmi costano solo 1000 L. Scrivete!!
Filippo Biagianti - P.za Michelozzo 4 - Montepulciano (SI) - Tel. 0578/716931.
- Compro programma che trasformi lo Spectrum 48K in CBM 64 per caricare giochi. Telefonare ore pasti oppure scrivere.
Castiglioni Massimo - Via Pascoli 132 - Olgiate Olona (VA) - Tel. 0331/649068.
- Cerco programma che trasforma C64 in Spectrum 48K, cerco anche i seguenti giochi per C64: Will Coyote, Tarzan, Indiana Jonesm Rocky 1, 2, 3, 4, sia su cassetta che su disco.
Scano Andrea - Via Manzoni 8 - Castiglione O. (VA) - Tel. 0331/859322.
- Vendo in blocco circa 300 videogames per CBM a L. 90.000 fra cui: Dragon's Lair, Green Beret, Bubble Boble e moltissimi altri, inoltre vendo anche blocchi di 10 cassette (100 giochi) a L. 25.000.
Sergio Ronci - 1ª Str. La Martella 76 - Matera - Tel. 0835/224707.
- Cerco membri per formare il Disk Club 64, per chi si iscrive riceverà 20 dischi al mese!! Quota d'iscrizione L. 45.000 (minimo 20 persone). Per ulteriori informazioni telefonare o scrivere a:
Fuina Vincenzo - Via Filiani - Pineto (Teramo) - Tel. 085/9490422.
- Vendo all'incirca 50 giochi per CBM 64 su Turbo Tape a L. 15.000 + spese postali. Alcuni titoli: Mundial soccer, Pitfal 2, Karate, Basket, Popeye, Poker, Q. Bert. Annuncio sempre valido.
Elia Alberto - Via L. Ariosto 51 - Lecce - Tel. 51019.
- Carissimi amici per voi è nato il Commodore 64 Club. Per iscrizione allegare alla lettera L. 3000. Ci scambieremo programmi e suggerimenti su soluzioni di giochi ecc.
Diego Buzzalino - Via Valle 41 - La Spezia - Tel. 36764.
- Vendo Spectrum 48K completo di cavi, trasformatore e joystick originale Kempston + una valanga di giochi e utility (troppi da contare) dai primi tradizionali alle ultime novità inglesi. Può essere disponibile anche il registratore: prezzo sulle 300.000 trattabile, telefonare ore cena e chiedere di Leo.
Leonardo Vecchi - Via Bosi 5 - Piacenza - Tel. 0523/752064.
- Cerco un Calcio con i Rigori e le Punizioni, offro L. 4.000.
Roberto Bernasconi - Via Matteotti 45 - Arese (MI) - Tel. 02/9380666.
- Vendo giochi per C64 tra cui: Arkanoid, Army Movies, Army Men, Bomb Jack, Bubble Bobble, Buggy Boy, Bruce Lee, Cobra, Commando, Champ Wrestling, Green Beret, Ghost'n Goblins, 1942, Nebulus, Tennis, Olimpiadi, Pitfall, Rambo, Raid Over, Wonderboy, World Games, Karate, Paperboy, Super Cycle ecc. su cassetta a L. 1000-1500 cad.
Sinigalia Wilmer - Via S.ta Liberata 29 - Castellanza (VA) - Tel. 0331/504090.
- Vendo per C64 giochi a L. 1000 su disco e cassetta tra cui: The Last Ninja, Star Wars, Nebulus, Pallanuoto, Prohibition, Buggy Boy, Wonderboy, Thunder Cats, Monopoli, Out Run, California Games, Road Runner, Summer Games, Periscope, Road Runner, Short Circuit, Express Raider, Green Beret, Zaxxon, Mario Bros, Enduro Racer, Cobra, Arkanoid, Army Moves, Revs, Champ Wrestling, Ghonst'n Goblins, Visitors, Mission Elevator, Ace of Aces, Miami Vice + altri giochi e programmi.
Rioda Bruno - Via S. Giulio 27/C - Castellanza (VA) - Tel. 0331/500371.
- Vendo giochi per CBM 64 come: Sanxion, Aliens, Barbarian, West Bank ecc. a sole 2500 cad. e giochi Multi Load come: Dragon's lair, a sole L. 4000. Vendo inoltre giochi con vite infinite: Wonderboy, Ghost'n Goblins, Commando, Sanxion, 1942, Tiger Mission a sole L. 4.000.
Saccani Luca - Via Bezzecca 22 - Parma - Tel. 0521/593055.
- Non sto qui a farvi perdere del tempo: vi dico solo una cosa ragazzi, se volete qualsiasi gioco su disco o cassetta per C64 telefonatemi.
Ieva Antonio - Via R. Consagro 51 - Foggia - Tel. 0881/611934.
- Compro/Cerco per CBM 64 giochi come: Calcio Rigori e Punizioni, The Last Ninja, Football, Maradona, Bubble Bobble, Ping Pong, Rock'n Wrestle. Max L. 15.000 cassetta inclusa. Simul Spectrum.
Fabio Nattucci - Via Rismondo 3 - La Spezia - Tel. 0187/707802.
- Compro unità Disk Drive a prezzo che vada della 180.000 alle 200.000 trattabili. Vi prego di telefonare al più presto.
Bettancini Marcello - Via Quarto 26 - Ravenna - Tel. 0544/465495.
- Vendo giochi per CBM 64 come: Wonderboy, Ghost'n Goblins, Green Beret, Arkanoid, Enduro Racer, Metro Cross a prezzi bassi.
Avico Fabrizio - Via Passaturo - Formia (LT) - Tel. 0771/270122.
- Attenzione! Vendo videogames stile bar e non ad un prezzo direi favoloso. Tanto per dire qualche pezzo della mia videoteca citerei: Rambo 2, Flipper, Commando, Missione Sub., Olimpiadi, Zorro e tanti altri. Arrivando al costo vi chiederete il costo strepitoso dei videogames. L. 300 cad.
Frediani Pietro - P.za IV Novembre 2 - Ghivizzano - Tel. 0583/77783.
- Cerco disperatamente programma che trasforma ZX Spectrum 48K in CBM 64. Telefonate o scrivete al seguente indirizzo.
Giuseppe D'Antonio - Via Annibolina 10 - San Clemente (FO) - Tel. 0541/7987008.
- Vendo qualsiasi gioco o utility per Commodore 64 su nastro e disco ad un massimo di L. 1000. Sconti anche per blocchi. Vendo anche per Amiga 500-1000 a L. 8500 cad.
Pierdomenico Baccalario - Pass. Bellavista 96 - Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/53483.
- Cerco favolosi giochi: Flash Gordon, War Games, Superman, Indiana Jones, ecc. per Spectrum 48K.
Massimiliano Piva - Via C. Pavese 6 - Vernaria (TA) - Tel. 4241934.
- Compro: Wizball, Water Polo, Nosferatu, Platoon, Wonderboy, Aliens 2, Championship, The Sentinel, Karateka, Forbidden Forest, Sexy Porno Animato, Pitfall 1, telefonare ore pasti.
Claudio - Via Bianchi - Rho (MI) - Tel. 02/9314901.
- Volete usare al meglio il vostro C64 o C128? Iscrivetevi all'"Elite Commodore Club", iscrizione gratuita.
Luca Nardini- Via Colle Perino 63 - Velletri (Roma) - Tel. 9614763.
- Compro un programma che trasformi lo Spectrum 48K in un CBM 64, possibilmente prezzo inferiore alle 20.000. Max serietà. Telefonare ore pasti.
Ferri Leonardo - Via G. D'Annunzio 31 - Firenze - Tel. 055/610725.
- Compro Mario Bros, Indiana Jones, per Commodore 64.
Paolo Nicosia - Via Zappalà 19 - Palermo - Tel. 304592.
- Vendo programmi per ZX Spectrum 48/128K e Amiga 500. Arrivi settimanali dall'Inghilterra. Versioni per nastro, disco Kempston, Disciple. Prezzi modici. Sconti per raccolte complete (C90).
Losi Dario - Casella Postale 12 - S. Stefano Lod. (MI) - Tel. 0377/66274.
- Cerco disperatamente il programma che trasforma lo ZX Spectrum 48K in Commodore 64. Compro il programma a qualsiasi prezzo.
Alessio Simonetti - Via G. Fabris 12 - Padova - Tel. 049/775991.
- Vendo abbonamenti disco per CBM 64. Tutte le news ogni mese. Arrivi settimanali. Prezzi da svenimeto.
Videosoft - Via Pavan 9 - Mogliano V. (TV) - Tel. 041/5902148.
- Vendo C64 + stampante MPS 802 + 40 fogli + joystick + registratore + penna ottica con relativa cassetta + cartuccia + corso completo di videobasic + copri computer il tutto ad un prezzo super scontato ancora trattabile.
Omar Coiana - Via Mercato 77 - Cossato (VC) - Tel. 015/94836.
- Vendo 10 cassette per Vic 20 + porta cassette + 2 giornalini per il Vic 20. Telefonatemi o scrivetemi.
Matteo Tirinnanzi - Via M. Maranconi 7/9 - Firenze - Tel. 055/6503374.
- Cari ragazzi cerco per CBM 64 Dragon's Lair, Indoor Sport, Visitors, Samantha Fox e altri. Prezzo max L. 2500 cad.
Francesco Arcidiacono - Via V. Zacca 67 - Catania.
- Attenzione!! Vendo programma per C64/128, oltre 1000 titoli, anche ultime novità a L. 3500. Esempio: Indiana Jones, Star Wars, Out Run, Nebulus, Star Paws, su nastro o disco.
Del Toro Paolo - Via Bernabei 10 - M. Pulciano (Siena).
- Vendo CBM 64 a L. 380.000 tutto compreso,

infinità di giochi, arrivi mensili. Pagamento in contanti.
Francesco - Via L. Da Vinci 1 - Colnago - Tel. 039/6957091.

● Compro programmi per lo ZX Spectrum e cerco materiale per imparare l'Assembler.
Valentini Franco - L.go N. Sauro 45 - Trento.

● Vendo ZX Spectrum con imballo originale + manuali in italiano e inglese + circa 100 programmi + interfaccia programmabile joystick L. 300.000.
Alessandro Del Bono - Via Calatafimi 40 - Livorno - Tel. 0586/811550.

● Vendo giochi per Spectrum 48K. Le novità di dicembre sono: Trantor, Death Wish 3, Renegade, Rampage, Out Run, Combat School, Super Hang On, Athena, Nebulus, Mask, Indiana Jones e altri in arrivo dall'Inghilterra.
Matteo Barbieri - Via Durazzo 5 - Milano - Tel. 02/2151715.

● Vendo Software C64/128 su nastro e su disco. Vendo inoltre tutti i numeri di Special Progra, e Logica 2000 originali. Prezzi stracciati.
Salvatore Sinatra - V.le Buonarrotti 3 - Caorle (VE) - Tel. 0421/83632.

● Cerco programmi che riguardano il Totocalcio sistematica per C64 che siano abbastanza potenti.
Gaetano Scollato - Loc. Prunini 12 - Portoferraio (LI).

● Eagle Soft vende a prezzi concorrenziali L. 2500 cad. giochi originali e dalla grafica superba come: Dragon's Lair, Summer Games, Bomb Jack, Uridium. Spy Vs Spy, Judge Dredd, Barbarian, Quartet, The Last Ninja, ecc.
Ugolotti Giusepe - Via Valle IIª - Guastalla (R.E.) - Tel. 0522/832798.

● The Play Game International Club vende e scambia molti videogames come: Falcon, Fist, Dragon's Lair, Strip Poker, Miami Vice, Trial.
Andrea - Via Fusinato 59 - Feltre (BL) - Tel. 0439/89016.

● Vendo giochi per C64 per calibro di Paladini, Fighting Girls, Play on Ice, Pallanuoto, Ping Pong, 1942, Mirkie, Revs, Ghost'n Goblins ecc a L. 500 cad.
Lorenzo Piotti - Circonvallazione Nord 6 - Ascoli Piceno - Tel. 63400.

● Attenzione! Vendo a prezzi mai proposti prima, giochi che mi arrivano settimanalmente: Out Run, Iron Horse, Nebulus, Buggy Boy, Rampage ecc.
Tozzo Paolo - Via Altichiero 16 - Verona - Tel. 045/529926.

● Cerco Ghost'n Goblins, Totocalcio, Dragon's Lair, Camel Trophy, Bomb Jack, Summer e Winter Games, Donkey Kong, Flash Gordon, Strip Poker ecc. su cassetta per C64.
Alessandro Zucciarone - Via Maruccelli - Roma - Tel. 3394820.

● Vendo in blocco 100 giochi per il Commodore 64 a sole L. 40.000. Tra i titoli: Commando, Popeye, Rambo, One On One ecc.
Parisi Massimo - Via Napoli 9 - Francica (CZ) - Tel. 0963/502194.

● Vendo tutte le migliori novità per disco-nastro: Yoghi, Super Hangoon, Banckock, Masters of the Univese ecc., inoltre cartucce Speed Dos, Reset e Hardware in genere.
Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - Cellamare (BA) - Tel. 080/651750.

● Compro per L. 12.000 programma che trasfromi lo Spectrum 48K in CBM 64 e permetta di caricare ogni programma per CBM 64.
Mariani Christian - Via Bartolotti 8 - Marina di Ravenna - Tel. 0544/431815.

● Vendo i migliori giochi per CBM 64/128 in anteprima nazionale a prezzi stracciatissimi, giunti direttamente dall'Inghilterra, Usa e Germania. Vi aspettano favolose sorprese.
Vito Coviello - Via Dei Mille 3 - Potenza - Tel. 0971/35801.

● Vendo giochi per il C64 a L. 1000 cad. tra cui: Catch, Decathlon, Bowling, un utility il Tibro Tape per registrare giochi. Offerta 100 giochi L. 35.000.
Polidoro Andrea - S. Liberata 9 - Ortona - Tel. 085/9062158.

● Vendo Commodore 64 + manuale e cavetti + Floppy Disk Drive 1541 + joystick + 117 programmi fra giochi e utility il tutto a L. 650.000.
Luca Poli - Via Di Mezzana 19 - Pisa - Tel. 575296.

● Ho più di 2000 programmi per Spectrum 48K tutti originali a L. 1000 cad. Scrivere allegando francobollo da L. 1200 per ricevere lista.
Dody Giampietro - Marigenimil Rec. Difesa - Brindisi - Tel. 413245.

● Cerco i numeri 30 di Special Play Games e 34 di Special Program. Offro L. 3000 se originali, 2000 se copiati.
Maurizio Romanò - Via Segesta 10 - Roma - Tel. 06/792273.

● Vendo Sinclair Spectrum Plus + interfaccia joystick Kempston + Commodore C116 + cavo per collegare il C2N e cavo per il joystick Vic 20 + interfacce + Microdrive.
Matteo Beccati - Via Gemoglio 39 - Ferrara - Tel. 0532/752276.

● Eccezionale! Causa passaggio ad altro sistema vendo la mia raccolta C64 su disco + 10 dischi pieni di giochi L. 35.000 tutto compreso.
Carlo Panico - V. per Parzano 3 - 22031 Albavilla - Tel. 031/611296.

● Compro giochi per CBM 64 e Spectrum 48K di qualunque tipo, ma terrei ad avere Space Ace. Sul prezzo ci metteremo d'accordo.
Andrea Gugliemini - Via Aulo Gabinio 5 - Roma - Tel. 7662690.

● Eccezionale! Vendo giochi per CBM 64 a prez-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

SPECIAL PROGRAM N. 42

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome ______ Indirizzo ______

Città ______ C.A.P. ______ Tel. ______ Età ______

zi irrisori tra i quli Board Runner, Dragon's Lair, Nemesis, Arkanoid, e molti altri a prezzi trattabili.
Rossi Michele - Torriana di Serravalle (MN) - Tel. 0386/40016.

● Vendo Spectrum 48K vera occasione con più di 120 giochi ed utilities.
Vettore Roberto - Via Anconitrano 20 - Padova - Tel. 049/687077.

● Desidero i seguenti giochi: Wonderboy, Cobra, Bomb Jack, Dragon's Lair, West Bank, Calcio.
Mirko Zangranidi - Via XXIV Maggio - Coloruola di Colli (Verona) - Tel. 7651875.

● Il Commodore Computer Club vende Software ed Hardware per C64 e 128. Ultimissime novità tipo: Spectrum Simulator 48K, La Voce, Arkanoid, Soccerama, Movie Moster, Super Sprint ecc.
Lopatriello Emanuele - Via Giovanni di Giulio 64 - Pisticci (MT) - Tel. 0835/433697.

● Vendo giochi da L. 500 a L. 2500: Motocross, Platoon, Swep, Dodge, Jump e Bump. Swimbal, Turbo Skate, Masters, Wonderboy, Biliardo ecc.
Gianluca Mozon - Via P. Ferrante - Ceprano - Tel. 0775/950478.

● Vendo bellissimi giochi da L. 700 a L. 2000.
Matteo - Via Dell'Arcangelo 22 - Manfredonia - Tel. 0884/21482.

● Vendo Commodore 128 + coperchio + manuale d'uso in italiano, tanti giochi vendo inoltre ZX Spectrum 48K, interfaccia Kempston.
Filippo Augugliaro - Via Morgagni - Milano - Tel. 276825.

● Cerco per Spectrum 48K i seguenti giochi: Dragon's Lair, Exploding Fist, International Karate, Popeye ecc. Inoltre compro il programma che trasforma lo Spectrum in Commodre 64.
Corsaro Francesco - Via Convento 52 - Rosarno (R.C.) - Tel. 0966/774007.

● Vendo computer Commodore Vic 20 mai usato + 2 Cartridge-game. Prezzo trattabile L. 180.000 circa.
Vecchio Giovanni - Roma - Tel. 06/5589701.

● Compro il meglio per CBM 64: Gauntlet, Druid, Cobra, Wrestling, Super Cycle, Scooby Doo, Maradona, Dragon's Lair, Trap Door.
Perrino Giancarlo - C.so Umberto 318 - Alvignano (CE) - Tel. 0823/869474.

● Vendo fantastici giochi per C64 alcuni in Turbo Tape a L. 1000 cassetta e spese di spedizione a vostro carico. Prezzo da concordare.
Andrea Trippolini - Via Risorgimento 2 - Città di Castello (PG) - Tel. 075/8553821.

● Vendo giochi come: Karateka, Mission Impossible, Karate Kid, Karate Champ, cassetta con 16 giochi in Turbo Tape, Pit Stop, Summer Games, Super Soccer, Dragon's Lair, Barbarian e molti altri. Telefonare ore pasti.
Andrea Blandino - Via Montegrappa - Tronzano (VC) - Tel. 0161/911787.

● La Nastro Soft offre a prezzi trattabili giochi di ogni tipo originali e duplicati per CBM 64. Max serietà.
Barbieri Christian - P.zza A. Chiesa 19 - Gassino T.se (TO) - Tel. 011/9606593.

● Attenzione vendo joystick Quick Shot per Spectrum + interfaccia programmabile il tutto per L. 45.000 trattabili.
Dario Santoro - Via Mario Ruta 46 - Napoli - Tel. 646834.

● Cerco programma che permette di trasformare lo Spectrum 48K in CBM 64, sono disposto a pagarlo o a scambiarlo con altri programmi. Possiedo inoltre molti giochi e vorrei scambiarli.
Pimonti Stefano - Via Renato Serra 47 - Gorizia.

● Vendo per il C64 tutto il più bel Software esistente in circolazione a prezzi competitivi. Possego le ultime novità, giochi da bar, utility per tutti i bisogni. Omaggi, sconti sugli acquisti e soprattutto max serietà.
Bosio Simone - Via Ticino - Castel Goffredo (MN) - Tel. 0376/77490.

infinità di giochi, arrivi mensili. Pagamento in contanti.
Francesco - Via L. Da Vinci 1 - Colnago - Tel. 039/6957091.

- Compro programmi per lo ZX Spectrum e cerco materiale per imparare l'Assembler.
Valentini Franco - L.go N. Sauro 45 - Trento.

- Vendo ZX Spectrum con imballo originale + manuali in italiano e inglese + circa 100 programmi + interfaccia programmabile joystick L. 300.000.
Alessandro Del Bono - Via Calatafimi 40 - Livorno - Tel. 0586/811550.

- Vendo giochi per Spectrum 48K. Le novità di dicembre sono: Trantor, Death Wish 3, Renegade, Rampage, Out Run, Combat School, Super Hang On, Athena, Nebulus, Mask, Indiana Jones e altri in arrivo dall'Inghilterra.
Matteo Barbieri - Via Durazzo 5 - Milano - Tel. 02/2151715.

- Vendo Software C64/128 su nastro e su disco. Vendo inoltre tutti i numeri di Special Progra, e Logica 2000 originali. Prezzi stracciati.
Salvatore Sinatra - V.le Buonarrotti 3 - Caorle (VE) - Tel. 0421/83632.

- Cerco programmi che riguardano il Totocalcio sistematica per C64 che siano abbastanza potenti.
Gaetano Scollato - Loc. Prunini 12 - Portoferraio (LI).

- Eagle Soft vende a prezzi concorrenziali L. 2500 cad. giochi originali e dalla grafica superba come: Dragon's Lair, Summer Games, Bomb Jack, Uridium. Spy Vs Spy, Judge Dredd, Barbarian, Quartet, The Last Ninja, ecc.
Ugolotti Giuseppe - Via Valle IIª - Guastalla (R.E.) - Tel. 0522/832798.

- The Play Game International Club vende e scambia molti videogames come: Falcon, Fist, Dragon's Lair, Strip Poker, Miami Vice, Trial.
Andrea - Via Fusinato 59 - Feltre (BL) - Tel. 0439/89016.

- Vendo giochi per C64 per calibro di Paladini, Fighting Girls, Play on Ice, Pallanuoto, Ping Pong, 1942, Mirkie, Revs, Ghost'n Goblins ecc a L. 500 cad.
Lorenzo Piotti - Circonvallazione Nord 6 - Ascoli Piceno - Tel. 63400.

- Attenzione! Vendo a prezzi mai proposti prima, giochi che mi arrivano settimanalmente: Out Run, Iron Horse, Nebulus, Buggy Boy, Rampage ecc.
Tozzo Paolo - Via Altichiero 16 - Verona - Tel. 045/529926.

- Cerco Ghost'n Goblins, Totocalcio, Dragon's Lair, Camel Trophy, Bomb Jack, Summer e Winter Games, Donkey Kong, Flash Gordon, Strip Poker ecc. su cassetta per C64.
Alessandro Zucciarone - Via Maruccelli - Roma - Tel. 3394820.

- Vendo in blocco 100 giochi per il Commodore 64 a sole L. 40.000. Tra i titoli: Commando, Popeye, Rambo, One On One ecc.
Parisi Massimo - Via Napoli 9 - Francica (CZ) - Tel. 0963/502194.

- Vendo tutte le migliori novità per disco-nastro: Yoghi, Super Hangoon, Banckock, Masters of the Univese ecc., inoltre cartucce Speed Dos, Reset e Hardware in genere.
Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - Cellamare (BA) - Tel. 080/651750.

- Compro per L. 12.000 programma che trasfromi lo Spectrum 48K in CBM 64 e permetta di caricare ogni programma per CBM 64.
Mariani Christian - Via Bartolotti 8 - Marina di Ravenna - Tel. 0544/431815.

- Vendo i migliori giochi per CBM 64/128 in anteprima nazionale a prezzi stracciatissimi, giunti direttamente dall'Inghilterra, Usa e Germania. Vi aspettano favolose sorprese.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

Tagliando da compilare e spedire in bust[a]
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 2[...]

SPECIAL PROGRAM N. 4

VENDO | COMPRO | CERCO

(cancellare i settori che non interessan[o])

Nome ______ Indirizzo ______

Città ______ C.A.P. ______ Tel. ______

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME